

# ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu video game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz da tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

## **Antes de Usar:**

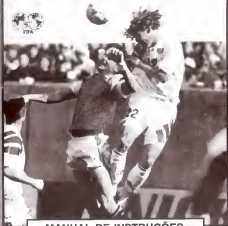
- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 metros da tela da televisão. Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas)

## **Durante o Jogo:**

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.

# Master System

## FIFA INTERNATIONAL SOCCER



MANUAL DE INSTRUÇÕES



TEC TOY

## IMPORTANTE

Escolha a alternativa correta:

Qual é a sua forma preferida de lazer?

- (a) Jogar video games
- (b) Praticar esportes
- (c) Curtir a Natureza
- (d) Todas as anteriores
- (e) Nenhuma das anteriores

Se você escolheu a alternativa (a), parabéns!! Você tem em suas mãos um dos mais modernos equipamentos de entretenimento eletrônico de todo o mundo, o que em outras palavras, significa diversão garantida por muito tempo.

Se você escolheu a alternativa (b), parabéns!! A prática de esportes é fundamental para evitar o surgimento de uma série de problemas que podem comprometer a saúde do seu corpo.

Se você escolheu a alternativa (c), parabéns!! A Natureza é a única fonte de vida que nós temos, e sua devastação indiscriminada prejudica todo e qualquer ser vivo em nosso planeta.

Se você escolheu a alternativa (d), merece um triplo parabéns!! Você realmente sabe levar a vida de uma maneira inteligente. Consegue se divertir, não se esquece do lado físico e se preocupa com o bem-estar geral. Nota 10 para você!!

E finalmente, se você escolheu a alternativa (e)... você não deve ser deste planeta!!

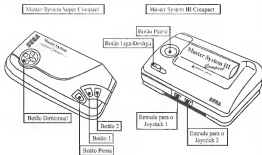
Este teste é apenas uma maneira que nós encontramos para dizer a você que além de jogar video game, é essencial saber dividir seu tempo livre com outras atividades que também são muito importantes para você e para aqueles que estão à sua volta.

Detone o seu Video Game, Pratique Esportes e Proteja a Natureza!  
Mostre que você realmente é uma fera!

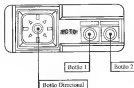
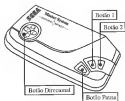
## COLOCANDO O CARTUCHO

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho FIFA International Soccer no console (veja figura), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. FIFA International Soccer é para um jogador somente.

**IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho, enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



## ASSUMA O CONTROLE!



### Chute

Chutar a bola - botão 1 ou 2

### Ataque

Controle de bola/Drible

Passe

Botão D em qualquer direção

Botão 1 + Botão D para o  
companheiro de equipe

Chute a gol

Botão 2 + Botão D para mirar o chute

### Defesa

Controlar outro jogador

Arrancada

Cotovelada/Carrinho

Empurrão

Botão 1

Botão 2

Botão 2 (próximo ao adversário)

Botão 1 + 2

### Bola no Ar

Cabeçada, Bicicleta

Botão 1 ou 2

### *Cobrança de Escanteio/Lateral*

Mirar	Botão D em qualquer direção
Chutar/Lançar a bola	Botão 1 ou 2

### *Cobrança de Pênalti*

Chutar	Botão 1 ou 2
--------	--------------

### *Goleiro*

#### *Bola do Goleiro/Chute ao gol*

Selecionar modo alvo	Botão 2
Posicionar caixa de alvo	Botão D em qualquer direção
Chutar a bola	Botão 1

### *Cobrança de Pênalti*

Mergulho para defesa	Botão 1 ou 2 + Botão D para a direita ou esquerda
----------------------	---

## GAME SETUP CONFIGURAÇÃO DE JOGO

A tela de Game Setup (Configuração de Jogo) mostra suas opções de jogo.

Escolha um modo de jogo, selecione Restore (Recuperar) para carregar um jogo em progresso gravado, ou use as Options (Opções) e Language (Linguagem) para personalizar o jogo.



Para selecionar um opção de configuração:

1. Da tela de Game Setup (Configuração de Jogo), pressione o Botão D para cima ou para baixo para selecionar uma opção.
2. Pressione 1 ou 2 para selecionar.

### *Exhibition (Amistoso)*

Um jogo único entre dois times de sua escolha.

### *Tournament (Campeonato)*

Selecione um time e lute por seu espaço nos grupos dos Torneios até a disputa final pela taça do campeonato (Cup Match).

### *Playoffs (Finais)*

Se você não tem tempo para os turnos do campeonato, escolha Playoffs. O turno de classificação será resumido num curto caminho até a decisão.

### *League (Liga)*

Selecione um time e jogue com ele durante toda a Liga. Cada time joga com todos os outros da liga duas vezes até determinar um campeão.

## Carregar

FIFA International Soccer pode carregar uma Liga, Campeonatos ou série de finais gravadas em progresso. Entre com código referente ao jogo e pule direto para a próxima partida. (Ver Password-Código, na página 21.)

## Options (Opções)

Cinco opções de mudança estão disponíveis para personalizar as partidas segundo suas preferências.



Para modificar as opções:

- 1 Na tela Options (Opções), pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para selecionar a mudança desejada.
- 2 Pressione o Botão D para a direita ou esquerda para circular entre as opções de cada mudança.
- 3 Pressione os botões 1 ou 2 para confirmar as modificações. A tela de Game Setup (Configuração de Jogo) aparecerá.

**HALF LENGTH (DURAÇÃO DOS TEMPOS):** Uma partida de futebol completa consiste de dois tempos de igual duração. Você escolhe a duração de cada Tempo.

**FOULS (FALTAS):** Com as faltas ativadas (On), um carrinho ocasional ou um simples empurrão pode não só terminar em cobrança de falta, mas em cartão amarelo ou vermelho. Desative as faltas (Off), e nada será anotado.

**GAME TYPE (TIPO DE JOGO):** Simulação (Simulation) de jogo real pode reproduzir efeitos das pernas cansadas dos jogadores nos passes e nas finalizações. Jogadores no modo Ação (Action) nunca se cansam durante o jogo.



**FIELD TYPE (TIPO DE CAMPO):** A influência do tipo de tempo pode ser sentida pelo estado do gramado, que altera o movimento da bola no chão e seu peso. Quanto mais seco o tempo, mais rápido a bola corre e mais alto ela pula.

**SOUND (SOM):** Selecione entre Music and SFX (música e efeitos sonoros), None (nenhum), Music Only (Só música) e SFX Only (Só efeitos sonoros).

### *Language (Idioma)*

Quatro idiomas estão disponíveis para o texto do jogo: English (Inglês), Français (Francês), Español (Espanhol) e Deutsch (Alemão).

- Com o Language (Idioma) selecionado, pressione os Botões 1 ou 2 para circular entre as opções.

## **AMISTOSO**

Para iniciar rapidamente um jogo, familiarize-se com a Lista de Comandos e selecione Exhibition (Amistoso) na tela de Game Setup (Configuração de Jogo). A tela Team Select (Escolha de Times) aparecerá.

### *Team Select (Escolha de Times)*

Escolha os times adversários para as próxima partidas. Para ajudar na escolha, índices são apresentados, detalhando sete características de cada time. O time da casa aparece no lado esquerdo da tela, visitantes na direita. No campo, você sempre controla o time da casa.



Para escolher os times:

- 1 Da tela de Team Select (Escolha de Times), pressione o **Botão D**, para cima ou para baixo, para circular entre os times.
- 2 Pressione **Botão D** para a esquerda ou direita para trocar o time da casa pelo visitante.
- 3 Quando a escolha de times estiver completa, pressione qualquer botão; a EA Sports Centre (Central de Esportes EA) aparecerá.

### *EA Sports Centre - Central de Esportes EA*

EA Sports Centre (Central de Esportes EA) mostra informações de “olheiros” que dão uma idéia do que esperar do jogo.

- Pressione qualquer botão para continuar; o menu de Pre-Game Control (Concentração) aparecerá.

### *Pre-Game Control Menu (Concentração)*

No menu da Concentração você pode ajustar as especificações de seu time para a próxima partida.

Para selecionar uma opção na Concentração:

- 1 Do menu de Pre-Game Control (Concentração), pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para selecionar uma opção e pressione o **Botão 1** ou **2** para confirmar.
- 2 Para retornar ao menu de Pre Game Control (Concentração) da tela de opções, pressione o **Botão 1**.

START GAME (INICIAR PARTIDA): Sai da Concentração e entra com o time em campo.

TEAM COVERAGE (COBERTURA): Ajusta a cobertura de seus jogadores em campo. Esse controle é dividido entre Defense (Defesa), Midfield (Meio-Campo) e Attack (Ataque).

Para ajustar a cobertura:

- 1 Da tela de Team Coverage (Cobertura do Time), pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para selecionar um grupo de cobertura.
- 2 Pressione o **Botão D** para a direita ou esquerda para ajustar o tamanho da área sombreada (de cobertura) no campo. O Meio-Campo se expande para ambas as regiões.

**ESTRATÉGIA DE JOGO:** A melhor forma de ganhar um jogo é ter uma estratégia consistente. Selecione uma tática no começo da partida e a siga até o final.

Escolhendo uma tática:

- Da tela de Team Strategy (Tática), pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para selecionar uma opção. As setas no diagrama de campo ilustram cada estratégia de jogo.

**ESCALAÇÃO:** Escale seu time para a partida. Um diagrama de Xs no campo relaciona as informações mostradas e o posicionamento em campo.

Para formar sua escalação:

- Da tela de Team Formation (Escalação), pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para selecionar uma escalação.

**CONVOCANDO:** Os primeiros 11 jogadores são seu time base, indicados pelas cruzes amarelas no diagrama de campo. Você pode substituí-los por novos jogadores.



Para mudar a escalação inicial:

- 1 Da tela de Player Selection (Escolha de Jogadores), pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para selecionar um jogador que você queira substituir. Um X vermelho aparecerá na posição do jogador no diagrama de campo.
  - 2 Pressione o **Botão 1** para escolher um jogador a ser substituído. Pressione o **Botão 2** para cancelar a escolha.
  - 3 Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para selecionar o jogador que você quer colocar na posição.
  - 4 Pressione o **Botão 1**. Os dois jogadores trocarão de posição.
- Pressione o **Botão D** para a esquerda ou direita para listar 13 categorias de graduação.

**Nota:** A opção de substituição da escalação inicial só aparece no menu de Pre-Game Control (Concentração), após o início da partida. Esta opção é apenas de substituição regulamentar.

CONTROL SETUP (CONTROLE DE CONFIGURAÇÃO): A visão única do FIFA International Soccer é a perspectiva de TV sobre o campo. Para compensar o ângulo de visão da ação, você pode mudar a resposta do seu **Botão D**.

A seta amarela na tela do Control Setup (Controle de Configuração) está normalmente apontando para cima. O Botão direcional para cima faz os jogadores se moverem para a parte superior do campo. Quando a seta aponta na diagonal, o **Botão D** corresponde à direção real.

- Da tela de Controllers (Controladores), pressione o **Botão 1** para trocar o controle de direção.

QUIT/END (DESISTIR/TERMINAR): Se você desistir de jogar a partida seguinte, ou a série, selecione Quit/End (Desistir/Terminar). A tela de Game Setup (Configuração de jogo) aparecerá.

- Após selecionar Quit/End (Desistir/Terminar), pressione o Botão D para baixo para confirmar a opção (Yes) e qualquer botão para aceitá-la.

## *Em Campo*

Porha seus jogadores em campo, assuma o desafio que começa! O pontapé inicial marca o início da ação.

## *Bola em Jogo*

Após cada tempo e após cada gol, os jogadores tomam suas posições em cada lado do círculo central. O pontapé inicial é um passe para o companheiro atacante.

Para o pontapé inicial e reinício de jogo:

- Com ambos os times em posição no círculo central, pressione o Botão 1 ou 2 para chutar a bola.

## *Controle de Bola*

Os jogadores controlam a bola passando e driblando. Tente manter a bola entre a defesa, esperando uma brecha para atacar e afundar a rede!

- Pressione o Botão D em qualquer direção e clique o Botão 1 rapidamente para driblar. Para correr mais rápido, clique o Botão 1 rapidamente e pressione o Botão 2.
- Pressione o Botão 1 para passar a bola para o companheiro mais próximo.
- Pressione o Botão 2 para chutar ao gol de qualquer ponto do campo.

- Pressione o **Botão D** em qualquer direção enquanto estiver pressionando os **Botões 1** ou **2** para mirar passes e chutes.

## *Defesa*

Não subestime a importância de uma sólida defesa. Grandes jogadores da defesa criam grandes jogadas de ataque e incríveis oportunidades de finalização.

- Pressione o **Botão 1** para trocar o controle para o companheiro mais próximo da bola.
- Pressione o **Botão 2** para uma corrida em disparada.
- Quando você estiver perto do jogador com o controle da bola, pressione o **Botão 2** para dar uma cotovelada ou um carrinho.
- Pressione os **Botões 1** e **2** simultaneamente para empurrar um adversário para fora do seu caminho.

## *Bola no ar*

O tipo de movimento especial que o jogador realiza recebendo a bola no ar depende do peso da bola na hora do lance. Uma bola não muito alta resulta numa bicicleta, uma matada no peito exige um passe mais alto.

- Com a bola no ar, pressione o **Botão 1** ou **2** para realizar um movimento especial.

## *Bola do Goleiro*

Quando a bola estiver segura nas mãos do arqueiro, é bola do goleiro.

- Pressione o **Botão 2** para trocar o modo de alvo e lançar a bola.
- Pressione o **Botão D** em qualquer direção para posicionar o alvo.

- Pressione o **Botão 1** para lançar ou chutar a bola para o jogador mais próximo do alvo.

### *Bola Fora*

A bola está fora de jogo quando passa completamente pelas linhas laterais, de fundo, ou gol, e é assinalada pelo apito do juiz. Existem três modos de reiniciar o jogo:

### GOL

Após cada gol, existe uma nova saída.

- Com ambos os times em formação no círculo central, pressione **Botão 1** ou **2** para chutar a bola.

### TIRO DE META

É quando a bola sai pela linha de fundo, sendo o último toque do time adversário. A bola é automaticamente posicionada no canto da pequena área.

- Pressione o **Botão 2** para ligar ou desligar o modo alvo.
- Pressione o **Botão D** em qualquer direção para posicionar o alvo.
- Pressione o **Botão 1** para chutar a bola para o jogador mais próximo do alvo.

### ESCANTEIO

É quando o último a tocar na bola, antes dela sair pela linha de fundo, for um defensor ou o goleiro.

- Pressione o **Botão D** para posicionar o alvo
- Pressione o **Botão 1** ou **2** para chutar a bola para o jogador mais próximo do alvo.

LATERAL

É cobrado no local onde a bola saiu de campo, tocada pela última vez por um adversário.

- Pressione o **Botão D** em qualquer direção para posicionar o alvo.
- Pressione o **Botão 1** ou **2** para lançar a bola ao jogador mais próximo do alvo.

*Infrações*

Penalizações por infrações tornam o jogo amigável e limpo. O juiz é responsável pela marcação das infrações e punições.

COBRANÇA DIRETA: Se dá em casos de faltas e infrações técnicas. Inclui violentas cotoveladas, empurrões em jogador sem bola e impedimentos.

Quando você ganha uma cobrança direta, a bola é posicionada no local da infração e um jogador é automaticamente designado para a cobrança.

- Pressione o **Botão D** em qualquer direção para posicionar o alvo.
- Pressione o **Botão 1** ou **2** para chutar para o jogador mais próximo do alvo.

PENALIDADE MÁXIMA: em caso de falta dentro da área, a bola é posicionada na área de cobrança automaticamente.

Para defender um pênalti:

- Pressione o **Botão D** para a esquerda ou direita no momento antes da cobrança, para mergulhar em antecipação.

Para cobrar um pênalti:

- Pressione o **Botão 1** ou **2** para chutar a bola.



**CARTÕES:** Se o árbitro presenciar uma falta grave, o infrator receberá um cartão amarelo. Um jogador com dois cartões amarelos será expulso, e o time continuará a jogar com um jogador a menos.

Se o árbitro julgar a falta particularmente maldosa, ele mostrará o cartão vermelho. Um cartão vermelho significa a expulsão imediata do jogador.

### *Meio Tempo*

Quando o árbitro apita final de primeiro tempo, ambos os times vão para o vestiário e a EA's Sports Centre's Halftime Scoreboard (Balanço do Meio-Tempo da Central de Esportes EA) aparece.

- Após checar o balanço, pressione o **Botão 1** para retornar à ação. Você voltará ao círculo central para o saída de bola do segundo tempo.

### *Fim de Jogo*

No fim de um amistoso, a EA Sports Centre (Central de Esportes EA) mostra os resultados finais de ambos os times.

- Pressione o **Botão 1** para sair da EA Sports Centre (Central de Esportes EA). A tela Game Setup (Configuração de Jogo) aparecerá.

## **PAUSANDO O JOGO**

Quando o jogo está pausado, o menu de Game Control (Controle de Jogo) aparece com novas e relevantes opções para o jogo em progresso.

Para pausar durante a partida:"

- Pressione o **Botão Pausa** (no console do Master System). O jogo é pausado e o menu de Game Control (Controle de Jogo) aparecerá.

- Pressione o **Botão Pausa** novamente para voltar à partida.

Para selecionar uma opção no menu de Game Control (Controle de Jogo):

- 1 Do menu de Game Control (Controle de Jogo), pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para selecionar uma opção e pressione o **Botão 1** ou **2** para confirmar.
- 2 Para retornar ao menu de Game Control (Controle de Jogo) de uma tela de opções, pressione o **Botão 1**.

**PLACAR:** O EA Sports Center (Central de Esportes EA) mostra o placar de jogo com o tempo restante de jogo.

**SUBSTITUIÇÕES:** Nos modos Campeonato, Liga e Finais, existe o máximo de duas substituições durante o jogo; não existe restrição no modo Amistoso. As mudanças na tela de substituição são feitas da mesma maneira que as mudanças na escalação inicial. (Ver Convocando, na página 10.)

**ESTATÍSTICAS DE JOGO:** As estatísticas de jogo mostram números atualizados minuto-a-minuto de ambos os times em oito categorias críticas.

**SUMÁRIO DO PLACAR:** Mostra a tela do placar dos últimos dez gols. Você pode rever quem marcou os últimos gols, o time para quem marcou e contra quem marcou.

**SUMÁRIO DE FALTAS:** A tela de faltas mostra as últimas dez infrações que receberam cartão amarelo ou vermelho, os jogadores punidos, seus times e a hora da punição.

## CAMPEONATO

Selecionando Campeonato da tela de Game Setup (Configuração de Jogo), você tem a tela de seleção de times. Escolha o time que você quer representar. ➤

Para selecionar um time:

- 1 Da tela de seleção de times (Team Select), pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para circular entre os times.
- 2 Pressione **Botão 1**, ou **2** ou para selecioná-lo. As tela das divisões de grupo (Divisional Groupings) aparecerá.

## ***DIVISIONAL GROUPINGS (GRUPOS)***

Campeonatos começam com 24 times divididos igualmente entre seis grupos. Cada time joga com todos os outros do seu grupo uma vez. 16 times: Os dois primeiros times de cada grupo com os quatro melhores terceiros lugares disputarão as finais, culminando na disputa do título mundial.

<i>Divisional Groupings</i>						
Group	B	G	M	L	D	P
Brazil		1	1	0	0	3
Canada		1	1	0	0	3
Russia		1	0	1	0	0
Sweden		1	0	1	0	0
Brazil 2-0 Russia						
Canada 2-1 Sweden						

As tela dos grupos aparece sempre após cada partida. Cheque os resultados e avalie como os últimos resultados afetaram a colocação no campeonato. Placares simulados dos jogos são exibidos na parte inferior da tela.

- Na tela dos grupos (Divisional Groupings), pressione o **Botão D** para a esquerda e para a direita para circular entre os grupos.

## ***PLAYOFFS (FINAIS)***

Selecionando Playoffs (Finais) na tela de Game Setup (Configuração de Jogo), você tem a tela de seleção de times. Escolha aquele que você quer representar.

A seleção de times nas finais é semelhante à do Campeonato (Ver Campeonato na página 18).

### *Playoff Tree (Chaves das Finais)*

<i>Playoffs</i>	
Round of 16	
Nigeria	Hondas
Italy	Bulgaria
Spain	Germany
Switzerland	Belgium
Netherlands	Romania
Rep. Ireland	Argentina
Brazil	Saudi Arabia
U.S.A.	Sweden

As chaves das finais mostram uma rodada de 16 times com modo de eliminação simples. Essa estrutura possibilita confrontos muito interessantes, e algumas goleadas massacrantes - além da possibilidade de uma derrota ou duas. Assim como num campeonato, as Finais terminam na disputa do título mundial.

Após cada partida, as Chaves das Finais são atualizadas com os últimos resultados. Confira que times prosseguiram na disputa pelo título.

## **LEAGUE PLAY (LIGA)**

Selecionando League (Liga) da tela de Game Setup (Configuração de Jogo), você tem a tela de seleção de times. Escolha aquele que você quer representar.

A seleção de times na Liga é semelhante à do Campeonato (Ver Campeonato na página 18).

### *Categoria de Liga*

A FIFA International Soccer League é composta por oito times. Cada um deles joga com todos os outros duas vezes. Uma vitória vale três pontos e empates valem um. Nas ligas não existe turnos posteriores: o time com mais pontos no final dos jogos é o campeão!

## PASSWORD (CÓDIGO)

FIFA International Soccer salva Campeonatos, Finais e Ligas em progresso com códigos gerados por computador.

Após cada jogo de Campeonato, Final ou Liga, a tela de código aparece. Um código consiste em mais de 32 letras, números e símbolos. Copie o código cuidadosamente e o nomeie - essa é sua chave para voltar aos jogos.

### Carregando um Jogo Salvo

Para carregar um jogo salvo selecione Restore, (Resgatar) da tela de Game Setup (Configuração de Jogo), para chegar à tela de entrada de código (Password Entry). Ao entrar corretamente com seu código, os jogos retornarão do ponto no qual foram salvos.



Para entrar com um código:

1. Da tela de entrada de código (Password Entry), pressione o **Botão D** em qualquer direção para selecionar uma letra, número ou símbolo.
2. Pressione o **Botão 1** para confirmar a seleção. O cursor se moverá para o próximo espaço.
3. Pressione o **Botão 2** para deletar a opção, caso você tenha se enganado. O cursor se moverá para o espaço anterior.
4. Pressione o **Botão 1** após entrar com um código completo. Se o código digitado estiver incorreto, uma mensagem de erro aparecerá e você poderá tentar outra vez.

## CUIDADOS COM O SEU CARTUCHO

- Não danifique ou molhe o seu cartucho.
- Não o deixe exposto à luz direta do Sol ou próximo à qualquer outra fonte de calor.
- Dê uma pausa durante jogos muito longos para que você e o cartucho Master System possam descansar.

# TEC TOY

## CERTIFICADO DE GARANTIA

Este produto é garantido contra defeitos de fabricação pelo prazo de 6 (seis) meses, contados a partir da data de sua compra. Este período de garantia é composto de:

- a) 90 dias de acordo com o código de defesa do consumidor
- b) 90 dias de garantia adicional oferecida ao consumidor.

Em caso de defeito, dirija-se a um posto de Assistência Técnica Autorizada da TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços de reparo gratuito e a reposição de peças, cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre: defeitos originados por uso e/ou instalação em desacordo com as informações contidas no manual de instruções, uso não doméstico, tentativa de violação do produto, consertos por pessoas não autorizadas, serviços de instalação ou ajustes, fretes de envio e/ou retorno a uma assistência técnica autorizada TEC TOY, danos por acidentes ou mau tratos tais como: queda, batida, descarga elétrica atmosférica, ligação em rede elétrica imprópria ou sujeita a variações excessivas.

Em caso de troca do produto, o prazo válido de garantia continua sendo o do primeiro aparelho, de acordo com a nota fiscal de compra pelo primeiro proprietário.

Não estão cobertos pela garantia adicional, cabos de força e cabos de conexões tais como: cabos de joystick, cabos de conexão a TV's e videocassetes, cabos de conexão a outros acessórios e periféricos.

Estão incluídas na garantia, peças (e respectiva mão-de-obra) que por sua natureza desgastam-se com o uso, desde que o desgaste impeça o funcionamento do produto.

**TEC TOY**

Nº 0213 524378

PRODUTO DO POLO INDUSTRIAL DE MANAUS

**TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.**

Rua Princesa Isabel, 15-Crespo-Manaus-AM

CEP 69075-810 - Indústria Brasileira.

**CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR**

Av. Dr. Adolfo Pinto, 109 - Perdizes - São Paulo SP

CEP 01156-050 - Tel.: (011) 3661-3334

© 1992 Electronic Arts. Todos los derechos reservados.  
Produit officiellement pour le système 16 bits.

**TEC TOY**



**SEGA®**